



rollspels
KOLLEKTIVET

Korplunda herrgård

Text, formgivning och illustrationer
Max Wallinder

Bidrag och speltest
Claes Tovetjärn
Hilda Tovetjärn
My Tovetjärn
Frank Wallinder

Layouten är lånad av The Mountain Witch

Varför har Åldringen bjudit dig på middag på sin herrgård? Varför är du inte den enda gästen? Vad har ni gäster för koppling till Åldringen? Varför bjuder man in gäster till middag och sen inte själv är med och äter? Vad gör den andre gästen med stövlar och en lerig spade i hallen och varför tvingas du bortförklara att du rotar i Åldringens kappa med hjälp av en uppstoppad iller, dykaren Esmeralda och en ubåt?

KORPLUNDA HERRGÅRD är samberättarspel i mikroformat. Det är gjort för 2 eller 3 spelare och tar mindre än en timme att spela. Spelarna rollspelar sex scener och samberättar sen ihop en avslutning. Spelet är tänkt att öva improvisation och kreativitet utifrån några givna ramar under lättsamma förhållanden. KORPLUNDA HERRGÅRD underlättar förhoppningsvis övergången till mer avancerade former av rollspel. Slump och kombinationer gör att spelet blir annorlunda varje gång du spelar det. Spelet är också konstruerat för att spelare lätt ska kunna göra egna versioner av det.

Premiss

Karaktärerna är inbjudna på middag hos Åldringen på hens herrgård. Karaktärerna har någon form av koppling till Åldringen men känner troligen inte varandra. En handfull roliga och konstiga scener utspelar sig innan kvällen är över. Avslutningsvis samberättar spelarna ihop varför Åldringen bjöd hit just deras karaktärer, inte själv syntes till under hela kvällen samt vad som händer med karaktärerna framöver.

Förberedelser

I Korplunda herrgård gestaltar du ett alterego som kallas en karaktär. Att förbereda sig för att spela går väldigt fort. Det enda du behöver göra är att hitta på ett namn och någon form av koppling till Åldringen. Det kan vara ett nära band som att du är hens barnbarn eller att ni varit goda vänner i många år, till en väldigt ytlig koppling som att ni spelade bridge tillsammans några kvällar under en flodbåtssemester eller att ni brukade småprata i kassan när hen handlade i affären du jobbar i. Hur kopplingen ser ut spelar ingen roll, bara karaktärerna har någon form av relation till Åldringen.

Det är lockande att beskriva Åldringen innan spelet börjar men gör inte det. Det blir roligare och ni har mer frihet att forma hen om ni gör det under spelets gång. Skapa Åldringen lite i taget för varje scen ni spelar och låt hen växa fram gradvis.

Spelarna Basema och Vojtek sitter och förbereder sig för att spela Korplunda herrgård.

“Jag skulle nog bara vilja ha en ytlig koppling till Åldringen”, säger Vojtek. “Har du några förslag?”

“Hm kanske att du jobbar i en blomsteraffär i närheten där hen ofta köpte blommor? Eller kanske brevbäraren?”

“Ja! Brevbäraren blir perfekt. Tack! Vad tänker du dig?”

“Jag tar nog något närmare i så fall. Jag tror vi är släkt på nåt sätt.”

“Åldringen är ju gammal, så kanske barnbarn?”

“Ja! Jag minns herrgården från när jag var liten.”



Så här spelar man

Spelarna turas om att ha huvudrollen i de sex scenerna. Slumpen avgör inramningen. Man slår tärning för att få fram omständigheterna och sen rollspelar man scenen. Att rollspela betyder att spelaren går in i en roll och låtsas vara karaktären. Spelaren beskriver vad karaktären gör, tänker och känner och säger det hen säger. När spelaren är i sin roll säger spelaren: "Jag" och menar då karaktären.

Är ni två spelare, har ni huvudrollen i vars tre scener. Är ni tre spelare har ni huvudrollen i vars två scener.

Någon annan än den som som har huvudrollen avgör när scenen är slut. Du som inte har huvudrollen i en scen ska försöka pressa karaktären som har huvudrollen genom att ställa jobbiga frågor om situationen du just avslöjat hen i. Låt huvudrollsinnehavaren svettas lite, trassla in sig i sina bortförklaringar och framstå som en usel lögnare. Avbryt scenen när huvudrollsinnehavaren använt sin Plats, Person och Sak i sina förklaringar och ni känner att ni har pratat klart. Ha inte för långa scener. Låt nästa spelare få ha sin karaktär som huvudrollsinnehavare.

Först slumpas starten på scenen. Den försätter huvudrollen i en knepig situation som hen måste försöka förklara. Det är det här scenen handlar om och när ni känner att samtalsämnet är uttömt så avslutar ni den. Den eller de som ertappat karaktären ställer hen mot väggen med jobbiga frågor. Det är alltså här spelaren övar improvisation och kreativitet när hen trasslar in sig i en väv av bortförklaringar.

Om man slår med tärningen och får ett resultat som redan är avbockat får man det närmast övre talet. Numren loopar, så efter 6 kommer 1. Säg att nummer 5 och 6 redan är avbockade och du slår 5. Då kan du inte få 5 utan får ta närmsta övre nummer, vilket är 6. Dock är 6 också avbockat så då får du ta nästa övre tal, vilket inte finns men det loopar tillbaka till 1, som är ledigt.

En använd scen bockas av i rutan på ert spelpapper (finns sist i texten), gärna med nummer eller färg för varje spelare så det går att se vem som fått vad. Varje scen kan alltså bara spelas en gång. När alla scener är spelade är det dags för Avslutningen.

I nästa steg bestämmer den som har huvudrollen vilka andra som ska vara med i scenen. Det får högst vara två personer till. Det kan



vara både karaktärer eller biroller. Biroller spelas av någon annan spelare. En biroll kan vara med i hur många scener som helst och bockas alltså inte av.

Sen är det dags att slumpa fram kulissen. Det är platsen där scenen utspelar sig och redan här kan det krävas lite fantasi för att få platsen att funka med scenen. En kuliss kan bara användas en gång och bockas också av.

Det är lockande att beskriva Åldringen innan spelet börjar men gör inte det. Det blir roligare och ni har mer frihet att forma hen om ni gör det under spelets gång. Skapa Åldringen lite i taget för varje scen ni spelar och låt hen växa fram gradvis.

Varje scen börjar med att en karaktär hamnat i en svårförklarad situation och för att göra saken än värre måste karaktären även ha med en Person, en Plats och en Sak i sina förklaringar i scenen. Dock behöver inte dessa tre saker hänga ihop direkt eller förekomma i samma situation. Dessa har ofta väldigt lite med situationen att göra och de utgör de ingredienser som spelet byggs upp av. Spelarna får använda sin fantasi för att hitta på hur dessa märkliga delar hänger ihop med det hen just avslöjats med. Förhoppningsvis ger det upphov till många tokiga ologiska berättelser och mycket skratt.

Basema och Vojtek är igång med första scenen. Basema har huvudrollen. Först ska scenen bestämmas och hon slår 4, hon kommer att ertappas med att försöka dyrka upp en låst dörr. För kuliss slår hon 1 så det blir i biblioteket. Sen ska hon välja vem som är med i scenen.
"Hur tänker du? Vill du att din karaktär är med eller ska jag ta en biroll?", frågar hon Vojtek.
"Det spelar ingen roll för mig. Jag kan tänka mig både att vara med som min karaktär och att spela… kanske betjänten Nahpur eller hushållerskan Lee, är väl mest logiskt men det kan vara vem som helst egentligen."
"Ok men då får du spela hushållerskan Lee som kommer på mig med att försöka lirka upp en dörr halvt dold i väggpanelen."

Sen slår Basema för de tre ingredienserna som hon ska ha med i scenen och troligen i hennes förklaringar, i en igloo (2 för Platser), stenhuggaren Manuela (6 för Personer) och ett par



långkalsonger (5 för Saker).

Sist slår Basema fram vilken fras hon ska börja scenen med och det blev 2: “Jag har ljugit. Sanningen är att…”.

Basema bockar av Scen, Plats, Person, Sak och Fras med en blå penna innan de börjar spela första scenen.

Inledning

Karaktärerna anländer ungefär samtidigt till Korplunda herrgård. Ni tas emot av betjänten Nahpur som tar hand om era ytterkläder och visar er till bords. Karaktärerna presenterar sig för varandra genom att berätta sin koppling till Åldringen. Man kan hålla sig till sanningen eller avvika lite om man känner för det. Förrätten serveras men Åldringen dyker inte upp. Betjänten svarar att hen blivit försenad, så ni gäster får fortsätta äta ensamma. Efter måltiden får ni röra er fritt i herrgården i väntan på Åldringen, som faktiskt aldrig dyker upp.

Nu börjar den yngsta spelaren att ha huvudrollen och sätta en scen genom att slå med tärning, välja och bocka av på spelpappret.

Scener

Slå tärning och bocka av. *En eller ett par personer ertappar dig...*

1 … med att leta igenom Åldringens rock- eller kappfickor

2 … hållandes en blodig kniv

3 … med att läsa Åldringens gamla ogiltiga testamente

4 … med att försöka dyrka upp en låst dörr

5 … med att läsa Åldringens privata brev

6 … med leriga skor hållandes en jordig spade



Kulisser

Slå tärning och bocka av. *Scenen utspelar sig...*

1 … i biblioteket

2 … på familjekyrkogården

3 … i källaren

4 … i salongen

5 … i köket

6 … i trädgården

Biroller

Välj en karaktär och/eller en av följande biroller i scenen. Du ska inte bocka av. Biroller kan vara med hur många gånger som helst.

Betjänten Nahpur

Kokerskan Livette

Trädgårdsmästaren Conrad

Chauffören Amy

Hushållerskan Lee

Vaktmästaren Vladislav

Platser

Slå tärning och bocka av. Du måste ha med platsen i din förklaring i scenen.

1. I en ubåt

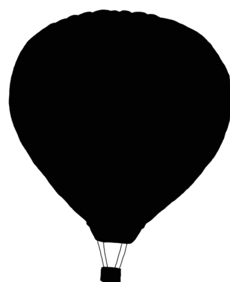
2. Inuti en igloo

3. Uppe i en luftballong

4. Nere i avloppskloakerna

5. I en garderob

6. Uppe i ett träd



Personer

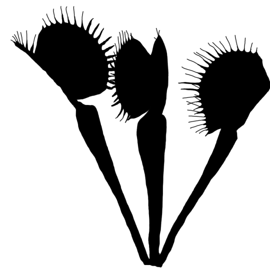
Slå tärning och bocka av. Du måste ha med personen i din förklaring i scenen.

1. Enmansorkestern Mozarto
2. Dykaren Esmeralda
3. Glasblåsaren Muamba
4. Mimaren Chen
5. Spågubben Amir
6. Stenhuggaren Manuela

Saker

Slå tärning och bocka av. Du måste ha med saken i din förklaring i scenen.

1. En uppstoppad iller
2. En burk sparris
3. En liten rosa kanin av modellera
4. En köttätande växt
5. Ett par röd- och vitblommiga långkalsonger
6. En två meter lång uppblåsbar badkräfta



Inledande fraser

Slå tärning och bocka av. Du måste börja scenen med exakt den frasen.

1. Jag måste erkänna att det var jag som...
2. Jag har ljugit. Sanningen är att...
3. Du vill nog verkligen inte veta det här men…
4. Det här har jag inte berättat för någon förut men...
5. Jag skäms så mycket för....
6. Jag har gjort något fruktansvärt...

Spelexempel

Här är ett exempel på hur det kan gå till när man spelar. Det är spelets första scen och Basemas karaktär Ahmed har huvudrollen. Hon ska försöka förklara för birollen hushållerskan Lee, spelad av Vojtek, varför hon håller på att dyrka upp en dörr i biblioteket med hjälp av Platsen en igloo, Personen stenhuggaren Manula och Saken ett par röd- och vitblommiga långkalsonger.

“Jag har ljugit. Sanningen är att… jag inte kommer ihåg varken Latatia (Basema hittar på Åldringens namn) eller herrgården särskilt väl. Jag var här bara några få gånger som barn och efter det har vi inte haft kontakt.”
“Ok men varför försöker du dyrka upp den här låsta dörren?", säger Vojteks biroll Lee.
"Jo, det är så här va... För några år sen vandrade jag på Grönland och byggde en igloo att övernatta i. Jag väcktes av en annan vandrare som dundrade in i igloon. Hon var så frusen att jag inte trodde att hon skulle överleva. Så här i efterhand tror jag att det var långkalsongerna jag lånade ut till henne som gjorde att hon överlevde."
"Du underviker min fråga, Ahmed. Jag ska berätta för Latatia nu-"
"Nej! Vänta. Jag ska förklara. Jag lovar! Vandraren hette Manuela och som tack berättade hon att hon nyss arbetat med att göra statyer till Latatia och då sett en hemlig dörr i biblioteket. Innanför skyntade hon fullt med gamla konstiga prylar. Jag berättade inte att jag var släkt med Latatia och glömde sen bort alltihopa men när jag fick middagsinbjudan förstod jag att jag hade chansen att se de där gamla sakerna. Kanske skulle några av sakerna jag lekte med som barn finnas där? Jag hade tänkt be Latatia öppna men hon fortfarande borta. Var är hon egentligen?"
"Försök inte slingra dig. Jag kommer att hålla ögonen på dig. Det där är bara en städskrubb. Latatia kommer när hon behagar."
Vojtek avslutar scenen.

Avslutning

När de sex scenerna är klara är spelet nästan slut. Det enda som nu återstår är att ni tillsammans svarar på tre frågor för att avsluta berättelsen.

Varför bjöd Åldringen in just er till middag ikväll?
Varför dök Åldringen varken upp till middagen eller ens visade sig under kvällen?
Hur slutar kvällen och därmed berättelsen?

Ni hjälps åt att hitta på svar som ni tycker stämmer överens med hur era scener blev. Ni kan resonera logiskt eller bara hitta på lite tokiga svar. Det är upp till er.

Varför bjöd Åldringen in just er till middag ikväll?
Ni samberättar er fram till varför just ni var gäster ikväll. Har ni upptäckt någon koppling mellan karaktärerna eller kan det ha funnits någon baktanke från Åldringens sida till varför ni blev bjudna?

Varför dök Åldringen varken upp till middagen eller ens visade sig under kvällen?
Ni samberättar varför ni varken såg Åldringen eller varför inte någon av birollerna hade något bra svar till varför Åldringen aldrig dök upp. Fanns Åldringen ens på herrgården under kvällen? Levde hen ens? Hade det skett en olycka som förhindrade hen från att delta eller var det planerat att hålla sig borta?

Hur slutar kvällen och därmed berättelsen?
Efter de sex scenerna är spelet slut. Kvällen slutar kanske med att karaktärerna åker hem eller sover över men hur går det sen? Samberätta lite, några meningar, om vad karaktärerna känner och tänker efter kvällen, vad som händer med dem eller vad de gör i sina liv.

Gör ditt eget spel

Efter Avslutningen är spelet KORPLUNDA HERRGÅRD slut. Eller inte riktigt. Spelet är gjort för att ni som tycker att det är roligt att spela, lätt ska kunna göra egna versioner av det (det kallas också att spelet hackas). De små tabellerna med alternativ, som man använder tärningen till, är enkla att byta ut. Du behöver inte ens byta ut alla tabeller för att spelet ska bli helt annorlunda. Att ändra Scener ändrar spelet helt och hållet eftersom det är det spelet går ut på. Att ändra Platser, Personer och Saker gör att det ni rollspelar i scenerna kommer att handla om helt andra saker. Att bara byta ut biroller eller kuliss gör också att spelet kan bli annorlunda. Tänkt dig KORPLUNDA RYMDSTATION 3062 eller KORPLUNDA RANCH PÅ PRÄRIEN 1872 och vilka andra personer och miljöer det skulle innebära.

KORPLUNDA HERRGÅRD har lånat mycket från spelet Fiasco från Bullit Pulpit Games. Att slå fram ingredienser till scenerna är hämtat därifrån. Fiasco är också ett spel som handlar om att använda sin fantasi och kreativitet och improvisera fram en berättelse tillsammans. Gillar du KORPLUNDA HERRGÅRD kan du sen även testa Fiasco. Kom dock ihåg att Fiasco inte är ett spel för barn så ni måste kanske göra vissa ändringar för att det ska passa alla spelare.



Spelpapper

Karaktärer

Namn ____________ Namn ____________ Namn ____________

Koppling ____________ Koppling ____________ Koppling ____________

____________ ____________ ____________

3. Biroller

Betjänten Nahpur, kokerskan Livette, trädgårdsmästaren Conrad, chauffören Amy, hushållerskan Lee & vaktmästaren Vladislav

1. Scener

Slå tärning och bocka av. *En eller ett par personer ertappar dig...*

- ☐ 1 … med att leta igenom Åldringens rock- eller kappfickor
- ☐ 2 … hållandes en blodig kniv
- ☐ 3 … med att läsa Åldringens gamla ogiltiga testamente
- ☐ 4 … med att försöka dyrka upp en låst dörr
- ☐ 5 … med att läsa Åldringens privata brev
- ☐ 6 … med leriga skor hållandes en jordig spade

2. Kulisser

Slå tärning och bocka av. *Scenen utspelar sig...*

- ☐ 1 … i biblioteket
- ☐ 2 … på familjekyrkogården
- ☐ 3 … i källaren
- ☐ 4 … i salongen
- ☐ 5 … i köket
- ☐ 6 … i trädgården

4. Platser

Slå tärning och bocka av. Ha med platsen i scenen.

- ☐ 1. I en ubåt
- ☐ 2. Inuti en igloo
- ☐ 3. Uppe i en luftballong
- ☐ 4. Nere i avloppskloakerna
- ☐ 5. I en garderob
- ☐ 6. Uppe i ett träd

5. Personer

Slå tärning och bocka av. Ha med personen i scenen.

- ☐ 1. Enmansorkestern Mozarto
- ☐ 2. Dykaren Esmeralda
- ☐ 3. Glasblåsaren Muamba
- ☐ 4. Mimaren Chen
- ☐ 5. Spågubben Amir
- ☐ 6. Stenhuggaren Manuela

6. Saker

Slå tärning och bocka av. Ha med saken i scenen.

- ☐ 1. En uppstoppad iller
- ☐ 2. En burk sparris
- ☐ 3. En liten rosa kanin av modellera
- ☐ 4. En köttätande växt
- ☐ 5. Ett par röd- och vitblommiga långkalsonger
- ☐ 6. En två meter lång uppblåsbar badkräfta

7. Inledande fraser

Slå tärning och bocka av. Börja scenen med frasen.

- ☐ 1. Jag måste erkänna att det var jag som...
- ☐ 2. Jag har ljugit. Sanningen är att...
- ☐ 3. Du vill nog verkligen inte veta det här men…
- ☐ 4. Det här har jag inte berättat för någon förut men...
- ☐ 5. Jag skäms så mycket för....
- ☐ 6. Jag har gjort något fruktansvärt...